

На нашу думку, організація та проведення тренінгів на практично-семінарських заняттях надасть можливість студентам застосувати свої теоретичні знання при вирішенні конкретних практичних завдань, навчить студентів поєднувати набуті знання з власними творчими здібностями, сприятиме формуванню в них таких професійних умінь та особистісних якостей, які необхідні для успішного здійснення майбутньої професійної діяльності.

Н. О. Бескоровайна, ст. викл. кафедри
іноземних мов фінансово-економічного факультету

ДІЛОВА ГРА ЯК МЕТОД АКТИВНОГО НАВЧАННЯ

Традиційно ділову гру відносять до числа методів активного навчання. Область застосування ділових ігор як особливого методу навчання досить широка: економіка, менеджмент, педагогіка, психологія і т.д.

Ділова гра, як методичний прийом, має певні відмінності від традиційних методів навчання. У ділових іграх рішення приймаються колективно, колективна думка формується при захисті рішень самої групи, а також при критиці рішень інших груп.

Ділова гра може містити в собі цілий комплекс методів активного навчання, наприклад: дискусію, мозковий штурм, аналіз конкретних ситуацій, дії по інструкції і т.п.

Специфіка навчальних можливостей ділової гри, як методу активного навчання, порівняно з традиційними іграми полягає в наступному:

1) процес навчання максимально наближений до реальної практичної діяльності фахівців. Це досягається шляхом використання в ділових іграх моделей реальних соціально-економічних відносин;

2) метод ділових ігор являє собою спеціально організовану діяльність по практичному застосуванню теоретичних знань.

Багато інших особливостей ділових ігор обумовлюють їхні переваги порівняно з традиційними методами навчання. Загалом освітній ресурс ділових ігор полягає в тому, що в них моделюється більш адекватний для формування особистості фахівця предметний і соціальний контекст. Ця теза може бути конкретизована в наступному вигляді:

— гра дозволяє радикально скоротити час нагромадження професійного досвіду;

— гра дає можливість експериментувати з подією, пробувати різні стратегії рішення поставлених проблем і т. д.;

— у діловій грі знання засвоюються не абстрактно, а в процесі практичного застосування;

— гра дозволяє формувати у майбутніх фахівців цілісне уявлення про професійну діяльність;

— ділова гра дає можливість набути соціальний досвід (комунікації, прийняття рішень і т. п.).

Більшість дослідників і розроблювачів ділових ігор фіксують наступний ряд труднощів у використанні й проектуванні ділових ігор:

— відсутність загальноприйнятої концепції ділової гри;

— некритичне запозичення технологій ділових ігор при перенесенні їх у різні дисциплінарні практики;

— методологічні труднощі в оцінці ефективності різних видів ділових ігор;

— труднощі відтворення і тиражування ділових ігор, через відсутність їх цілісного опису;

— випередження практичними розробками ділових ігор їхніх теоретичних описів.

Окремо можна виділити і соціально-психологічні «збої» у діловій грі. Деякі з них викликані двоплановим характером гри, коли реальний і умовний плани починають «вступати в конфлікт». Домінування реального плану над умовним планом відбувається, якщо:

а) особистісні відносини поза грою переносяться в гру;

б) конфлікт, що виник у рамках ігрових ролей, зачіпає відносини і поза грою;

в) хто-небудь з учасників гри використовує ігрові ситуації і взаємини в групі для вирішення своїх внутрішніх, глибоко особистих проблем;

Згадані вище труднощі дозволили дослідникам сформулювати наступні практичні поради викладачу як проектувальнику і користувачу навчальних ділових ігор:

1) ділові ігри досить трудомістка і ресурсо-затратна форма навчання, тому її варто використовувати тільки в тих випадках, коли іншими формами і методами навчання неможливо досягти поставлених навчальних цілей;

2) впровадження у навчальний процес ділової гри приводить до необхідності перегляду усієї методики навчання, яку використовує викладач;

3) у діловій грі не можна грати в те, про що студенти не мають уявлення, це веде до профанації ділової гри. це означає, що

участь у грі вимагає попередньої підготовки студентів (наприклад, варто завчасно учити дискусії, методам аналізу ситуації, методам розігрування ролей і т. п.);

4) важливо уникнути зведення ділової гри, з одного боку, до тренування, з іншого боку — до азартної гри;

5) викладач найбільш активний на етапі розробки, підготовки гри і на етапі її оцінки. Чим менше втручається викладач у процес гри, тим вище її навчальна цінність;

6) ділова гра вимагає зміни ставлення до традиційного уявлення про поведінку студентів. Головним стає дотримання правил гри. Дисциплінарні порушення, зі звичної точки зору (наприклад, самовільний вихід з аудиторії), у діловій грі втрачають свій статус.

А. В. Бєгун, О. І. Щедріна, доценти
кафедри інформаційного менеджменту

ПРОЕКТ ЯК ОДИН З МЕТОДІВ АКТИВІЗАЦІЇ ТВОРЧОЇ ДІЯЛЬНОСТІ СТУДЕНТІВ ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІН ЦИКЛУ ПРОГРАМУВАННЯ

Для формування професійних умінь і навичок, активізації пізнавальної діяльності студентів у процесі навчання нарівні з традиційними методами необхідно використати активні методи навчання.

Останнє десятиріччя широке поширення отримали активні методи навчання, які створюють умови для самостійного отримання знань, активізують пізнавальну діяльність студентів, розвивають мислення, формують практичні уміння і навички.

В основі методу проектів лежить розвиток пізнавальних, творчих навичок студентів, умінь самостійно конструювати свої знання, умінь орієнтуватися в інформаційному просторі, розвиток критичного мислення. Проект — це сукупність певних дій, документів, попередніх текстів, задум для створення реального проекту, об'єкта, предмета, створення різного роду теоретичного продукту, в даному випадку програмного продукту. Проект є свого роду бізнес-грою, в якій студенти виступають у ролі керівників проектів, проектувальників, аналітиків, програмістів або тестувальників.

При використанні методу проектів необхідно враховувати рівень розвитку і підготовленість студентів, визначати індивідуальний підхід до студентів.